

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, desain, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama berbasis multimedia (PerKoMa) telah berhasil dibangun.
2. Setelah aplikasi PerKoMa diuji oleh 31 responden, perolehan hasil dari aplikasi PerKoMa jika dinilai secara keseluruhan adalah : "sangat baik" 23%, "baik" 58%, "cukup" 19%, dan sisanya ("tidak baik", "sangat tidak baik") 0%.

6.2 Saran

Dari hasil pembangunan aplikasi PerKoMa ini dapat dikembangkan untuk cakupan yang lebih luas, misalnya: pembelajaran wawasan Katolik, pembelajaran arti dan makna firman Tuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagiyowinadi, Didik F.X., 2007, *Doa Tridium dan Refleksi Menjelang Komuni Pertama*, Yayasan Pustaka Nusantara, Yogyakarta.
- Chandra, 2006. *7 Jam Belajar Interaktif Flash Professional 8 untuk Orang Awam*, Maxikom, Palembang.
- Edy, Suyoto, dan W., Rjb. Wahyu Agung, 2002. *E-learning Mata Kuliah Pengantar Komputer Bebas Teknologi Multimedia*,
http://www.uajy.ac.id/jurnal/jti/2002/6/3/pdf/2002_6_3_6.pdf. Diakses pada tanggal 27 September 2010.
- Faizin, Mohammad Noor, 2009. *Penggunaan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI) pada Konsep Listrik Dinamis untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Memperbaiki Sikap Belajar Siswa*,
<http://www.scribd.com/doc/36533746/35-Penggunaan-Model-Pembelajaran-Multimedia-Interaktif-Mmi>. Diakses pada tanggal 27 September 2010.
- Komisi Liturgi, 1980. *Madah Bakti : Buku Doa dan Nyayian Umum*, Pusat Musik Liturgi, Yogyakarta.
- Konferensi Waligereja Indonesia, 1993. *Dokumen Konsili Vatikan II*, Penerbit Obor, Jakarta.
- Madenda, Sarifuddin, R., Tomy F.,. *Visualisasi Aktivitas Sistem Organ Tubuh Berbasis Web dan Multimedia : Aplikasi E-Learning*,
<http://www.batan.go.id/ppin/lokakarya/LKSTN12/Sariffudin.pdf>. Diakses pada tanggal 27 September 2010.
- Messa, Maria Yulia, 2008. *Pembangunan Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kalimantan Barat Berbasis Multimedia*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

- Prabowo, Yogi, 2009. *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Nusantara Berbasis Multimedia*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Pradana, Vincentius Putra, 2009. *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Pratama, Ade Putra, 2010. *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Multimedia*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Retno, Suyoto, dan W., Rjb. Wahyu Agung, 2002. *Desain dan Implementasi e-Tambourine Berbasis Multimedia*, http://www.uajy.ac.id/jurnal/jti/2002/6/4/pdf/2002_6_4_2.pdf. Diakses pada tanggal 27 September 2010.
- Susanto, Al. Amin, 1991. *Persiapan Komuni Pertama : Pegangan Anak*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, 2003.
- Susanto, Ria Indrawati, 2009. *Pembangunan Aplikasi Cerita Creepy Carnival Berbasis multimedia interaktif*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Suyanto, M, 2005. *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Suyoto, 2002. *Diktat Mata Kuliah Multimedia*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Vaticana, Libreria Editrice, Vaticano, Citta del, 1993. *Katekismus Gereja Katolik*, Percetakan Arnoldus Ende, 1995.
- www.ilmukomputer.com diakses pada tanggal 23 September 2010.
- www.wikipedia.com diakses pada tanggal 23 September 2010.



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
Fakultas Teknologi Industri

SURAT TUGAS

Nomor: 101/I.A2/TA/TF/2011

Ketua Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta berdasarkan rapat Program Studi tanggal 24 Januari 2011 memberi tugas dalam bentuk: **Tugas Akhir Perpanjangan** kepada:

Nama : SARWO AJIE

No Mhs. : 50704638

dengan

Judul : **Pembangunan Aplikasi Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama**

Pembimbing 1 : Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.

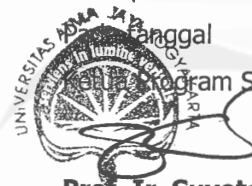
Pembimbing 2 : Dra. Ernawati, M.T.

Lamanya menjalankan tugas: Tanggal **25 Januari 2011 s.d. 22 Maret 2011**

Ditetapkan di : Yogyakarta

Tanggal : 25 Januari 2011

Sifat : Program Studi Teknik Informatika



Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D

FAKULTAS

TEKNOLOGI INDUSTRI

NIDN. 05100864001 / NPP. 09.00.686

Tembusan:

1. Yth. Pembimbing Tugas Akhir
2. Yth. Pembimbing Akademik

SKPL


SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama (PerKoMa)

Disusun oleh :

Sarwo Ajie
05 07 04638

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-PerKoMa		1/26
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	6
1.1	Tujuan.....	6
1.2	Lingkup Masalah.....	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	7
1.4	Referensi.....	7
1.5	Deskripsi umum (Overview).....	8
2	Deskripsi Kebutuhan.....	8
2.1	Perspektif produk.....	8
2.2	Fungsi Produk.....	9
2.3	Karakteristik Pengguna.....	14
2.4	Batasan-batasan.....	15
2.5	Asumsi dan Ketergantungan.....	15
3	Kebutuhan khusus.....	15
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal.....	15
3.1.1	Antarmuka pemakai.....	16
3.1.2	Antarmuka perangkat keras.....	16
3.1.3	Antarmuka perangkat lunak.....	16
3.2	Kebutuhan Fungsionalitas.....	17
3.2.1	Aliran Informasi.....	17
3.2.1.1	DFD Level 0.....	17
3.2.1.1.1	Entitas Data	17
3.2.1.1.2	Proses	17
3.2.1.2	DFD Level 1 PerKoMa.....	19
3.2.1.2.1	Entitas Data	19
3.2.1.2.2	Proses	19
3.2.1.2.3	Topologi	21
3.2.1.3	Proses Tentang Program.....	21
3.2.1.3.1	Entitas data masukan	21
3.2.1.3.2	Algoritma atau formula dari proses	21
3.2.1.3.3	Entitas data terlibat	22
3.2.1.4	DFD Level 2 Proses Tentang Anatomi Tubuh Manusia.....	22
3.2.1.4.1	Entitas Data	22
3.2.1.4.2	Proses	22
3.2.1.4.3	Topologi	23
4	Kamus Data	23

Daftar Gambar

Gambar 1. DFD Level 0 PerKoMa	19
Gambar 2. DFD Level 1 PerKoMa	21
Gambar 3. DFD Level 2 Proses Tentang Komuni PerKoMa.....	23



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama (PerKoMa) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak, yang meliputi antarmuka eksternal dan atribut, serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak, juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak. Dokumen ini digunakan oleh pembangun perangkat lunak sebagai acuan teknis untuk pembangunan perangkat lunak. PerKoMa merupakan perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu dan mendampingi anak-anak dalam persiapan menyambut Komuni yang pertama kalinya.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak PerKoMa dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menampilkan penjelasan tentang Komuni dan materi-materi pendukungnya, peragaan Komuni dalam bentuk animasi, dan doa-doa harian yang harus dihafalkan.
2. Menarik minat belajar para penggunanya dengan aplikasi yang interaktif tentang segala unsur yang dibutuhkan menjelang Komuni Pertama.
3. Memberikan latihan soal dalam aplikasi multimedia berbentuk mini games untuk menguji pemahaman atau daya tangkap pengguna atas informasi yang telah diberikan.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-PerKoMa-XX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada PerKoMa (Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama).
PerKoMa	Perangkat lunak Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama
DFD	<i>Data Flow Diagram</i> merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari <i>input</i> menjadi <i>output</i> .

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah :

1. Prabowo, Yogi, 2009. Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Nusantara Berbasis Multimedia, Jurusan Teknik Informatika - UAJY.
2. Amin, *Persiapan Komuni Pertama*, Kanisius, 2003.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL tersebut terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak PerKoMa yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi perangkat lunak, karakteristik *pengguna*, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak PerKoMa tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak PerKoMa yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif produk

Aplikasi Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama (PerKoMa) adalah perangkat lunak yang dibangun dengan tujuan membantu penggunanya untuk mengerti cara penyambutan Komuni, memahami arti Komuni, memahami ajaran-ajaran rohani dalam Gereja Katolik.

Pengguna berinteraksi dengan sistem, diawali dengan masuk ke dalam sistem melalui halaman pembuka. Sistem akan menampilkan halaman utama yang berisi menu-menu utama. Menu-menu utama berupa; pengertian tentang Komuni, langkah-langkah dalam Komuni, Doa-doa pokok,

dan mini quiz, yang berisi beberapa soal untuk mengetahui sejauh mana wawasan dan pemahaman pengguna terhadap pembelajaran dalam sistem ini.

2.2 Fungsi Produk

Aplikasi Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama (PerKoMa) dibangun dengan beberapa fungsi Produk. Fungsi-fungsi produk perangkat lunak PerKoMa adalah sebagai berikut :

1. Fungsi Halaman Pembuka (SKPL-PerKoMa-01)

Adalah fungsi yang digunakan pertama kali, berupa halaman pembuka untuk masuk ke dalam sistem.

2. Fungsi Load Menu (SKPL-PerKoMa-02)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan animasi pembuka sebagai intro menuju ke halaman utama.

3. Fungsi Halaman Utama (SKPL-PerKoma-03)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman utama yang berisi menu-menu utama dalam **PerKoma**.

3.1 Fungsi Tentang Komuni (SKPL-PerKoMa-03-01)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman penjelasan tentang Komuni.

3.1.1 Fungsi Penjelasan Komuni (SKPL-PerKoMa-03-01-01)

Adalah fungsi yang berisi penjelasan dan latar belakang Komuni.

3.1.2 Fungsi tampil Tata Ekaristi (**SKPL-PerKoMa-03-01-02**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan skema Tata Perayaan Ekaristi.

3.1.3 Fungsi tampil Syukur Agung (**SKPL-PerKoMa-03-01-03**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan Doa Syukur Agung.

3.1.4 Fungsi tampil video (**SKPL-PerKoMa-03-01-04**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan video tentang Komuni Pertama.

3.1.5 Fungsi tampil 7 Sakramen (**SKPL-PerKoMa-03-01-05**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan penjelasan tentang 7 Sakramen Katolik.

3.1.6 Fungsi tampil Hirarki Gereja (**SKPL-PerKoMa-03-01-06**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan penjelasan tentang Hirarki kepemimpinan Gereja Katolik.

3.1.7 Fungsi tampil Hari Besar dan Atibut Katolik (**SKPL-PerKoMa-03-01-07**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan penjelasan tentang hari-

hari besar dan atribut yang dimiliki Gereja Katolik.

3.2 Fungsi Langkah Komuni (**SKPL-PerKoMa-03-02**)
Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman langkah Komuni.

3.2.1 Fungsi mulai (**SKPL-PerKoMa-03-02-01**)
Adalah fungsi yang digunakan untuk memulai langkah-langkah Komuni dalam bentuk animasi.

3.2.2 Fungsi Ulangi (**SKPL-PerKoMa-03-02-02**)
Adalah fungsi yang digunakan untuk mengulangi kembali langkah-langkah Komuni dalam bentuk animasi dari awal sampai akhir animasi.

3.3 Fungsi Doa-doa Pokok (**SKPL-PerKoMa-03-03**)
Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang doa-doa pokok dalam Gereja Katolik.

3.3.1 Fungsi Tanda Salib (**SKPL-PerKoMa-03-03-01**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan Tanda Salib.

3.3.2 Fungsi Bapa Kami (**SKPL-PerKoMa-03-03-02**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan doa Bapa Kami.

3.3.3 Fungsi Salam Maria (**SKPL-PerKoMa-03-03-03**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan doa Salam Maria.

3.3.4 Fungsi Kemuliaan (**SKPL-PerKoMa-03-03-04**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan doa Kemuliaan.

3.3.5 Fungsi Aku Percaya (**SKPL-PerKoMa-03-03-05**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan doa Aku Percaya.

3.3.6 Fungsi Tobat (**SKPL-PerKoMa-03-03-06**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan doa Tobat.

3.3.7 Fungsi Sepuluh Perintah Allah (**SKPL-PerKoMa-03-03-07**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan Sepuluh Perintah Allah.

3.3.8 Fungsi Lima Perintah Gereja (**SKPL-PerKoMa-03-03-08**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan Lima Perintah Gereja.

3.3.9 Fungsi Doa Pagi (**SKPL-PerKoMa-03-03-09**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan doa Pagi.

3.3.10 Fungsi Doa Malam (**SKPL-PerKoMa-03-03-10**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan doa Malam.

3.3.11 Fungsi Doa Sebelum Makan (**SKPL-PerKoMa-03-03-11**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan doa Sebelum Makan.

3.3.12 Fungsi Doa Sesudah Makan (**SKPL-PerKoMa-03-03-12**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan doa Sesudah Makan.

3.3.13 Fungsi Datanglah ya Roh Kudus (**SKPL-PerKoMa-03-03-13**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan doa Datanglah ya Roh Kudus.

3.4 Fungsi Mini Quiz (**SKPL-PerKoMa-03-04**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman mini quiz, yang terdiri dari tiga tipe quiz.

3.4.1 Fungsi Quiz Mencocokkan Jawaban (**SKPL-PerKoMa-03-04-01**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk mencocokkan jawaban yang benar dengan lima soal dan lima jawaban yang disediakan.

3.4.2 Fungsi Quiz Mencocokkan Gambar (**SKPL-PerKoMa-03-04-02**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk mencocokkan sembilan gambar yang ada dengan sembilan jawaban yang telah disediakan.

3.4.3 Fungsi Quiz Pilihan Ganda (**SKPL-PerKoMa-03-04-03**)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan sepuluh soal pilihan ganda secara acak (masing-masing soal terdiri dari empat pilihan jawaban).

a) Fungsi Salah Benar (SKPL-PerKoMa-03-04-03-01)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menandai jawaban yang dipilih benar atau salah.

b) Fungsi Tampil Nilai (SKPL-PerKoMa-03-04-03-02)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan nilai dari sepuluh soal pilihan ganda yang telah dikerjakan.

3.5 Fungsi Tentang Program (SKPL-PerKoMa-03-05)

Adalah fungsi yang digunakan untuk menampilkan halaman tentang program, yang berisi; spesifikasi, pembuat, dan tujuan dari aplikasi PerKoMa.

2.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna perangkat lunak PerKoMa tersebut adalah pengguna yang memahami pengoperasian komputer. Pengguna aplikasi ini ditujukan khususnya bagi siswa Sekolah Dasar yang telah berusia 9 - 10 tahun atau yang sudah kelas 4 SD keatas.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak PerKoMa adalah :

1. Kebijaksanaan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak PerKoMa.

2. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

3. Kebutuhan keandalan

Pengembangan perangkat lunak ini dibatasi pada kemudahan pengguna dan kecepatan dalam proses pengolahannya.

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak PerKoMa yaitu :

1. Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengembangkan perangkat lunak PerKoMa.

2. Tersedia komputer dengan spesifikasi minimum memori RAM 256 MB, Kapasitas *harddisk* kosong minimal 300 MB.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak PerKoMa meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam layar komputer berbasis multimedia yaitu menggabungkan teks, gambar, animasi dan suara dengan format program dengan pilihan fungsi dan tampilan informasi pada layar monitor.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak PerKoma adalah:

1. PC dengan spesifikasi minimal:
 - Prosesor dengan kecepatan 2,40 GHz
 - Memori 512 MB RAM
 - VGA
2. Mouse dan Keyboard
3. Monitor
4. CD-ROM drive
5. Sound Card dan Speaker

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan perangkat lunak PerKoMa adalah sebagai berikut :

1. Nama : Windows XP / 7
Sumber: *Microsoft*
Sebagai sistem operasi komputer.
2. Nama : Adobe Flash 8
Sumber: *Adobe*

Sebagai project tools yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi PerKoMa.

3.2 Kebutuhan Fungsionalitas

3.2.1 Aliran Informasi

3.2.1.1 DFD Level 0

3.2.1.1.1 Entitas Data

Entitas eksternal yang terlibat dalam pembuatan perangkat lunak PerKoMa (Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama) tersebut adalah pengguna, dimana pengguna yang dibidik adalah kalangan siswa SD (berusia 9-10 tahun / sudah kelas IV SD keatas) yang merupakan entitas yang terlibat dalam seluruh proses yang terjadi dalam perangkat lunak PerKoMa tersebut.

3.2.1.1.2 Proses

Proses yang terjadi dalam konteks diagram PerKoMa diatas adalah sebagai berikut :

1. Pengguna masuk ke dalam sistem.
2. Sistem akan menampilkan halamam pembuka untuk masuk ke dalam halaman utama.
3. Sistem menampilkan animasi pembuka untuk lanjut ke halaman utama.
4. Sistem menampilkan halaman utama, dimana pada halaman utama terdapat menu-menu utama, yaitu : Tentang Komuni, Langkah Komuni, Doa-doa Pokok, dan Mini Quiz.
5. Pengguna memilih salah satu menu yang ada :

a. Apabila memilih Tentang Komuni(menu 1), maka sistem akan menampilkan halaman Tentang Komuni.

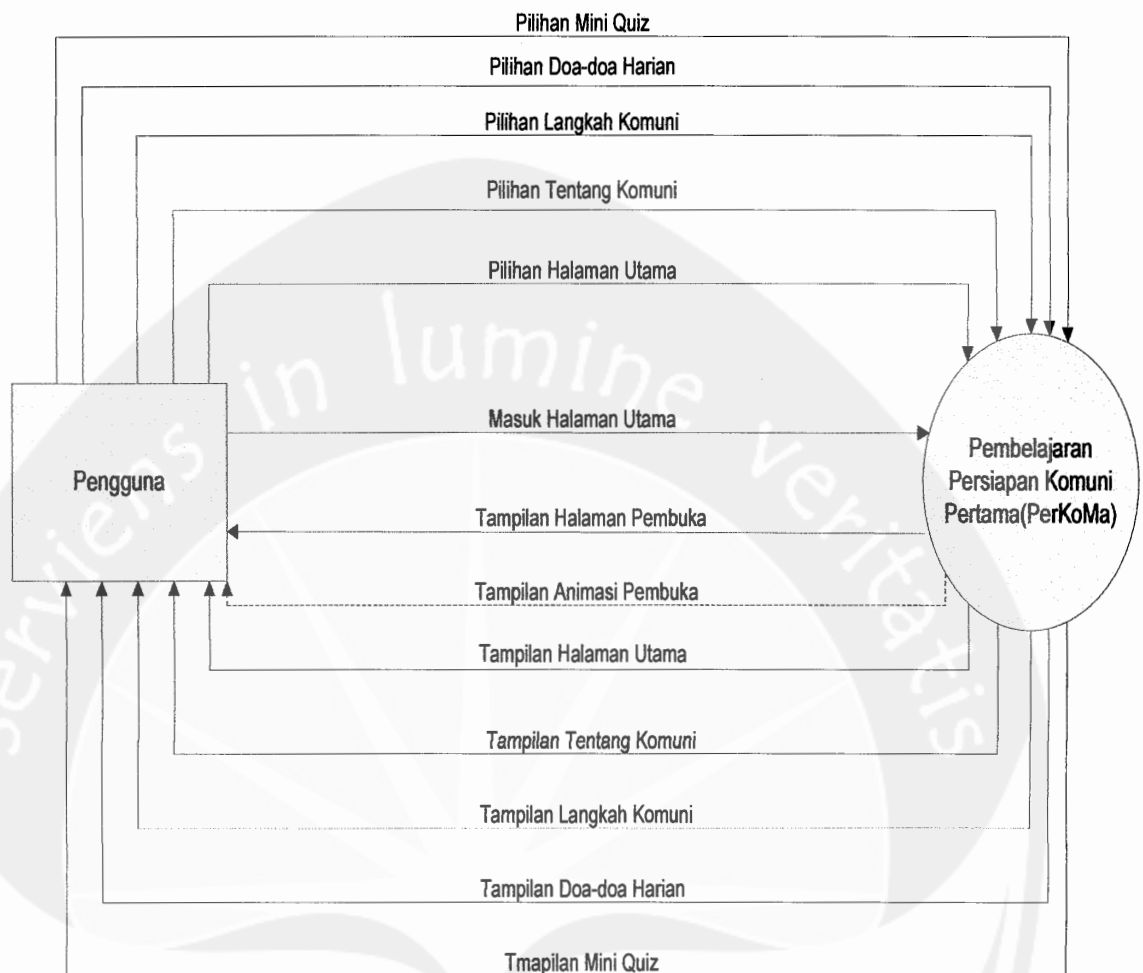
b. Apabila memilih Langkah Komuni(menu 2), maka sistem akan menampilkan halaman Langkah Komuni.

c. Apabila memilih Doa-doa Pokok(menu 3), maka sistem akan menampilkan halaman Doa-doa Pokok.

d. Apabila memilih Mini Quiz(menu 4), maka sistem akan menampilkan halaman Mini Quiz.

6. Pengguna ke Halaman Utama dan dapat memilih menu lain, atau keluar dari sistem.

Topologi dari proses perangkat lunak PerKoMa dapat dilihat pada Gambar 1 DFD Level 0.



Gambar 1. DFD Level 0 PerKoMa

3.2.1.2 DFD Level 1 PERKOMA

3.2.1.2.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sesuai dengan entitas data pada DFD Level 0.

3.2.1.2.2 Proses

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 1 (Gambar 2) mencakup 4 bagian yaitu :

1. Tampil Halaman Utama

Tampil Halaman Utama adalah proses untuk memberikan informasi pembuka mengenai menu utama perangkat lunak PerKoMa, yang berisi menu : Tentang Komuni, Langkah Komuni, Doa-doa Pokok, Mini quiz.

2. Tampil Tentang Komuni

Tampil Tentang Komuni adalah proses untuk mendapatkan informasi / gambaran umum tentang Komuni dan materi-materi pendukungnya.

3. Tampil Langkah Komuni

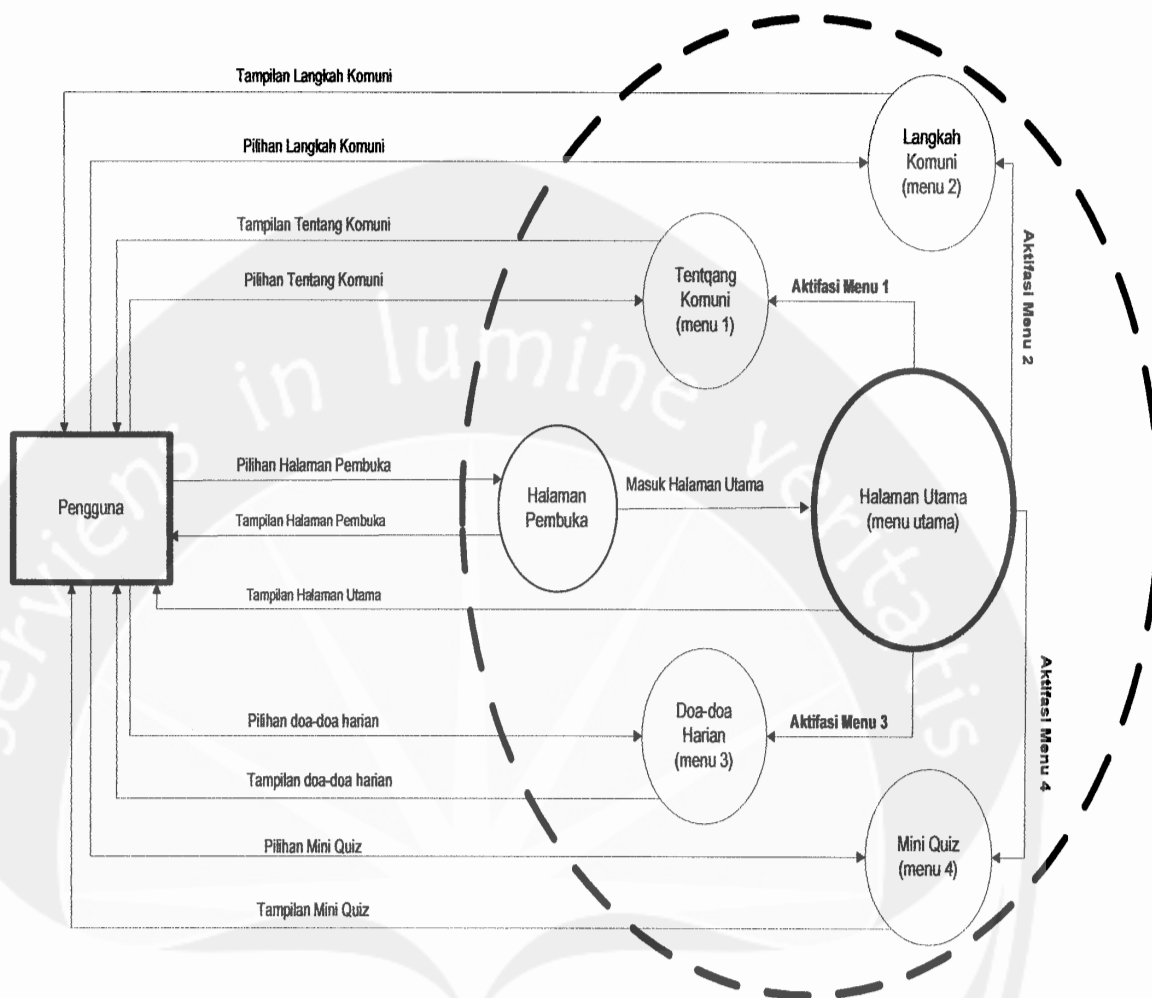
Tampil Langkah Komuni adalah proses untuk menampilkan animasi peragaan Komuni.

4. Tampil Doa-doa Pokok

Tampil doa-doa adalah proses untuk menampilkan doaa-doa pokok yang harus dihafalkan.

5. Tampil Mini quiz

Tampil mini quiz adalah proses untuk menampilkan soal-soal dari tiga tipe quiz yabg ada(mencocokkan jawaban, mencocokkan gambar, pilihan ganda).



Gambar 2. DFD Level 1 PerKoMa

3.2.1.2.3 Topologi

3.2.1.3 Proses Tentang Program

3.2.1.3.1 Entitas data masukan

Entitas data masukan dalam subproses menu Tentang Program yaitu pilihan menu tentang program.

3.2.1.3.2 Algoritma atau formula dari proses

Subproses yang terjadi yaitu memilih menu Tentang Program, kemudian akan menampilkan informasi mengenai program.

3.2.1.3.3 Entitas data terlibat

Entitas data yang terlibat dalam subproses ini adalah informasi mengenai program dan informasi cara pengoperasian program secara umum.

3.2.1.4 DFD Level 2 Proses Tentang Komuni

3.2.1.4.1 Entitas Data

Entitas data yang terlibat dalam DFD Level 2 adalah proses memilih menu Tentang Komuni, dan menu Langkah Komuni.

3.2.1.4.2 Proses

Secara umum, proses yang terjadi dalam DFD Level 2 proses memilih menu Info adalah pengguna memasukkan pilihan untuk memilih menu Tentang Komuni atau menu Langkah Komuni yaitu:

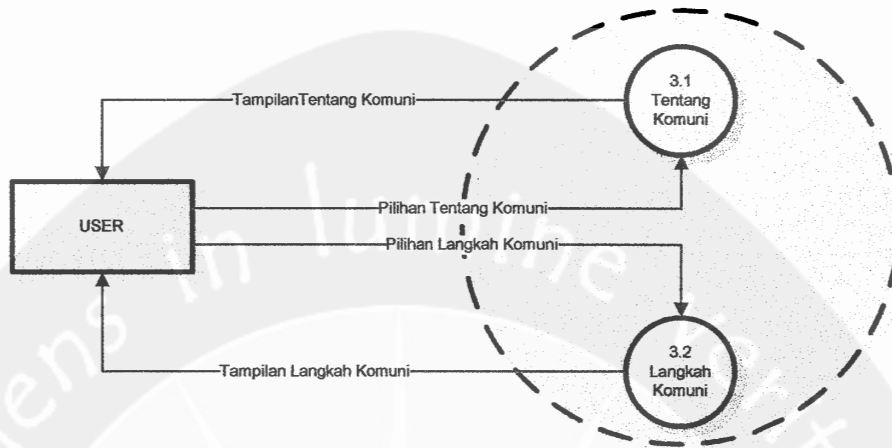
1. Proses memilih Tentang Komuni

Adalah suatu proses untuk memilih pilihan menu materi-materi yang disediakan dalam halaman Tentang komuni.

2. LProses memilih Langkah Komuni

Adalah proses untuk menampilkan animasi peragaan Komuni di halaman Langkah Komuni.

3.2.1.4.3 Topologi



Gambar 3. DFD Level 2 Proses Tentang Komuni PerKoMa

4 Kamus Data

Kamus data berdasarkan DFD yang dibuat adalah:

Nama Data: Pilihan Tentang Komuni

Deskripsi: Pilihan menu Tentang Komuni yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Pengguna

Ke : Proses Tentang Komuni

Struktur Data: [Pilihan 6 materi Komuni]

Nama Data: Tampilan Tentang Komuni

Deskripsi: Tampilan menu Tentang Komuni yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Proses Tentang Komuni

Ke : Pengguna

Struktur Data .dir

Nama Data: Pilihan Langkah Komuni

Deskripsi: Pilihan menu Langkah Komuni yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Pengguna

Ke : Proses Langkah Komuni

Struktur Data: Boolean

Nama Data: Tampilan Langkah Komuni

Deskripsi: Tampilan menu Langkah Komuni yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Proses Langkah Komuni

Ke : Pengguna

Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Doa-doa Pokok
Deskripsi: Pilihan menu Doa-doa Pokok yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Pengguna
Ke : Proses Doa-doa Pokok

Struktur Data: [Pilihan 13 doa]

Nama Data: Tampilan Doa-doa Pokok
Deskripsi: Tampilan menu Doa-doa Pokok yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Proses Doa-doa Pokok
Ke : Pengguna

Struktur Data: .dir

Nama Data: Pilihan Mini Quiz
Deskripsi: Pilihan menu Mini Quiz yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Pengguna
Ke : Proses Mini Quiz

Struktur Data: [Pilihan 3 tipe quiz]

Nama Data: Tampilan Mini Quiz

Deskripsi: Tampilan menu Mini Quiz yang dipilih pengguna untuk ditampilkan

Dari : Proses Mini Quiz

Ke : Pengguna

Struktur Data: .dir



DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Pembelajaran untuk Persiapan Komuni
Pertama

(PerKoMa)

Dipersiapkan oleh:


Sarwo Ajie

05 07 04638

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-PerKoMa		1/21
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan	6
1.2	Ruang Lingkup	6
1.3	Definisi dan Akronim	7
1.4	Referensi	7
2	Dekomposisi Modul	8
2.1	Rancangan Arsitektur	8
3	Deskripsi Rancangan Modul dan Fungsional	9
3.1	Deskripsi Antarmuka Halaman Pembuka	9
3.2	Deskripsi Antarmuka Halaman Utama	10
3.3	Deskripsi Antarmuka Halaman Tentang Komuni	12
3.4	Deskripsi Antarmuka Halaman Langkah Komuni	14
3.5	Deskripsi Antarmuka Halaman Doa-doa Pokok	15
3.6	Deskripsi Antarmuka Halaman Mini Quiz	17
3.7	Deskripsi Antarmuka Halaman Mencocokkan Jawaban	18
3.8	Deskripsi Antarmuka Halaman Mencocokkan Gambar	19
3.9	Deskripsi Antarmuka Halaman Pilihan Ganda	20
3.10	Deskripsi Antarmuka Halaman Tentang Program	21

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur PerKoMa.....	8
Gambar 3.1 Antarmuka Halaman Pembuka.....	9
Gambar 3.2 Antarmuka Halaman Utama.....	10
Gambar 3.3 Antarmuka Halaman Tentang Komuni.....	12
Gambar 3.4 Antarmuka Halaman Langkah Komuni.....	14
Gambar 3.5 Antarmuka Halaman Doa-doa Pokok.....	15
Gambar 3.6 Antarmuka Halaman Mini Quiz.....	17
Gambar 3.7 Antarmuka Halaman Mencocokkan Jawaban.....	18
Gambar 3.8 Antarmuka Halaman Mencocokkan Gambar.....	19
Gambar 3.9 Antarmuka Halaman Pilihan Ganda.....	20
Gambar 3.8 Antarmuka Halaman Tentang Program.....	21

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak dari Aplikasi Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama (PerKoMa) yang nantinya akan dikembangkan. Dokumen DPPL ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai bahan acuan untuk pengimplementasian tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak PerKoMa dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Memberikan materi-materi pembelajaran dalam persiapan Komuni Pertama, peragaan Komuni, dan doa-doa pokok yang harus dihafalkan.
2. Menguji kemampuan anak tentang materi yang disampaikan dalam persiapan Komuni Pertama.

Perangkat Lunak PerKoMa berjalan pada lingkungan platform Desktop.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
PerKoMa	Aplikasi Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama.

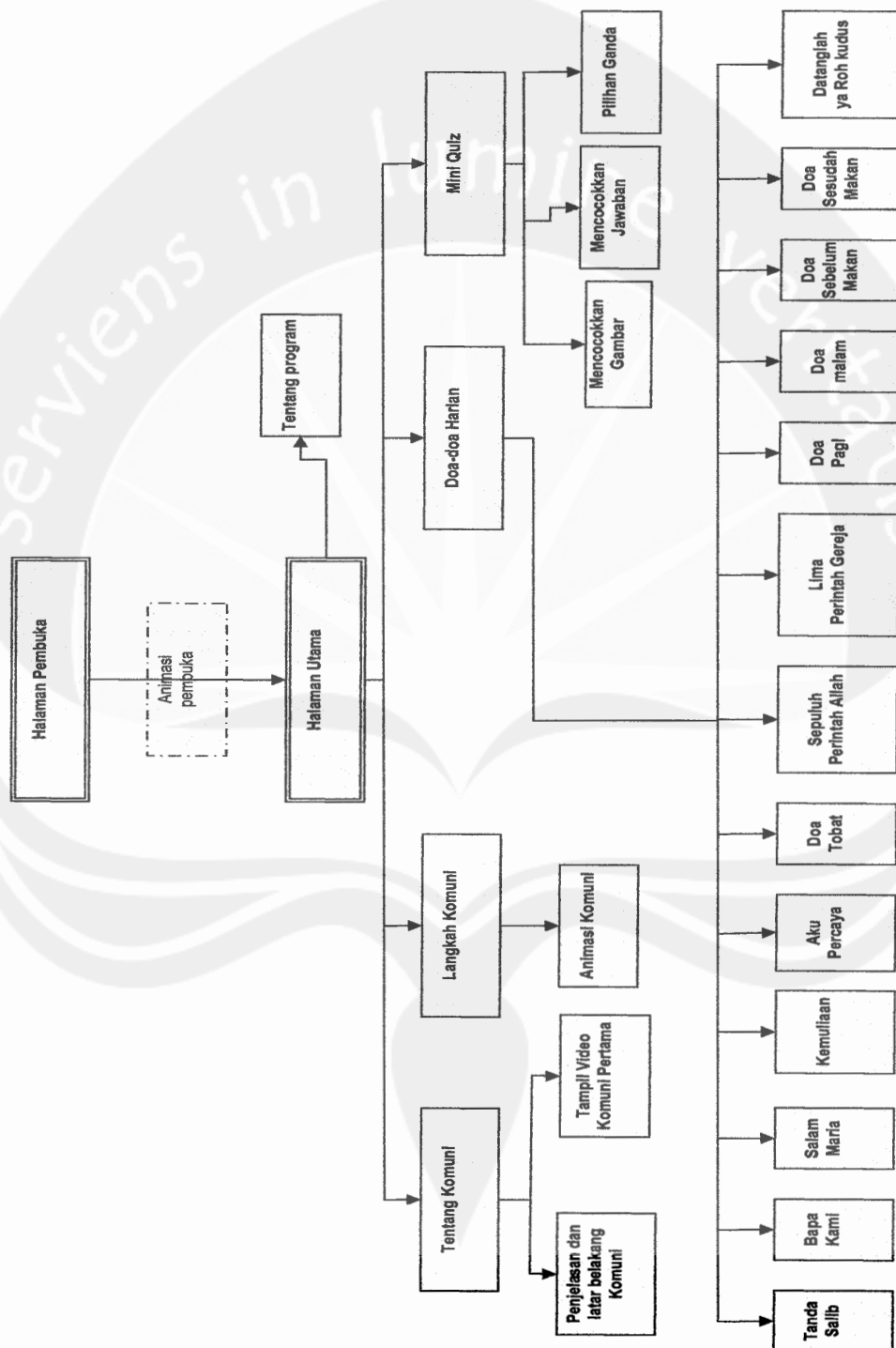
1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Sarwo Ajie, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama (PerKoMa)*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta, 2011.
2. Chandra, *Flash Professional 8 untuk orang awam*, Maxicom, 2006.
3. Amin, *Persiapan Komuni Pertama*, Kanisius, 2003.

2 Dekomposisi Modul

2.1 Rancangan Arsitektur

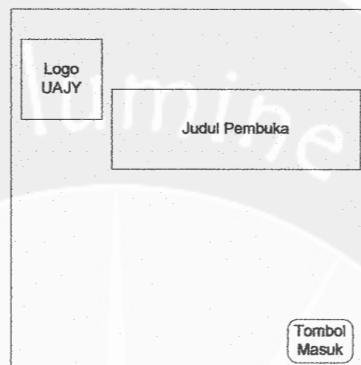


Gambar 2.1 Perancangan Arsitektur PerKoMa

3 Deskripsi Rancangan Modul dan Fungsional

Deskripsi antarmuka modul ini menjelaskan tentang bentuk antar muka dari perangkat lunak yang akan dibuat.

3.1 Deskripsi Antarmuka Halaman Pembuka



Gambar 3.1 Halaman Pembuka

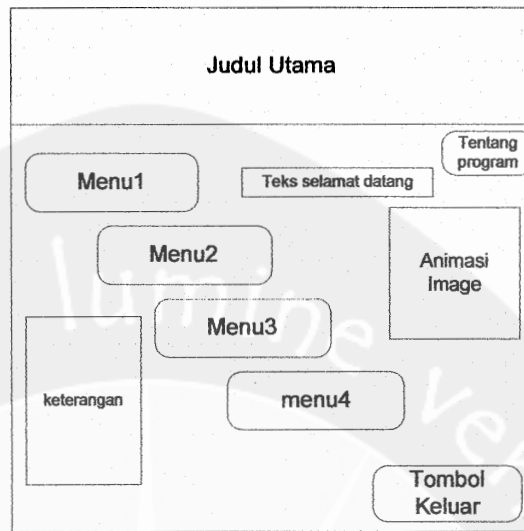
Halaman pembuka (Gambar 3.1) adalah halaman yang pertama kali ditampilkan saat aplikasi PerKoMa dibuka. Pada halaman ini terdapat logo UAJY, Judul Pembuka, dan tombol masuk. Logo UAJY menandakan aplikasi yang dibuat berasal dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Judul Pembuka menandakan aplikasi ini ditujukan untuk persiapan Komuni Pertama. Tombol masuk berfungsi untuk masuk ke dalam halaman utama pada aplikasi PerKoMa.

3.1.1 Deskripsi Tombol Masuk

Tombol masuk adalah tombol yang digunakan untuk masuk ke halaman utama :

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(75);  
}
```

3.2 Deskripsi Antarmuka Halaman Utama



Gambar 3.2 Halaman Utama

Halaman Utama (Gambar 3.2) adalah halaman yang berfungsi vital dalam aplikasi ini, karena sebagai pusat pengaksesan semua menu. Halaman ini berisi menu-menu utama, judul utama dari aplikasi, animasi image, teks selamat datang dan keterangannya, tombol tentang program, dan tombol keluar. Terdapat 4 menu utama, yaitu; menu1 : Tentang Komuni, menu2 : Langkah Komuni, menu3 : Doa-doa Pokok, Menu4 : Mini Quiz. Animasi image sebagai unsur penghias. Tombol tentang program untuk menuju halaman tentang program. Sedangkan tombol keluar berfungsi untuk keluar dari aplikasi PerKoMa.

3.2.2 Deskripsi Tombol Menu1

Tombol Menu1 adalah tombol yang digunakan untuk masuk ke halaman Tentang Komuni :

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(8);  
}
```

3.2.3 Deskripsi Tombol Menu2

Tombol Menu2 adalah tombol yang digunakan untuk masuk ke halaman Langkah Komuni :

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(13);  
}
```

3.2.4 Deskripsi Tombol Menu3

Tombol Menu3 adalah tombol yang digunakan untuk masuk ke halaman Doa-doa Pokok :

```
on (release) {  
    gotoAndPlay(18);  
}
```

3.2.5 Deskripsi Tombol Menu4

Tombol Menu4 adalah tombol yang digunakan untuk masuk ke halaman Mini quiz :

```
on(release){  
    gotoAndPlay(23);  
}
```

3.2.6 Deskripsi Tombol Tentang Program

Tombol tentang program adalah tombol yang digunakan untuk masuk ke halaman Tentang program :

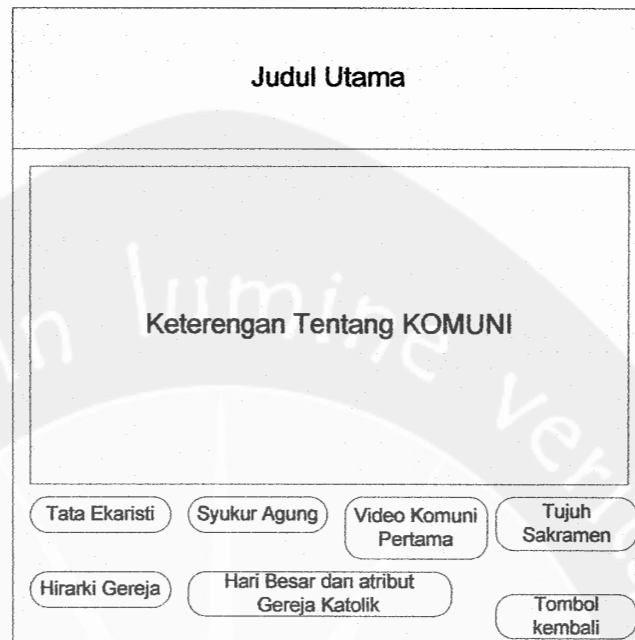
```
on(release){  
    gotoAndPlay(25);  
}
```

3.2.7 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol keluar adalah tombol yang digunakan untuk keluar dari aplikasi PerKoMa :

```
on (release) {  
    fscommand("quit", "true");  
}
```

3.3 Deskripsi Antarmuka Halaman Tentang Komuni



Gambar 4.6 Halaman Tentang Komuni

Halaman Tentang Komuni (Gambar 4.6) berisi penjelasan tentang Komuni beserta latar belakangnya, dan juga 6 tombol utama, yaitu ; Tombol Tata Ekaristi (untuk menampilkan skema Tata Perayaan Ekaristi dalam Gereja Katolik), Syukur Agung (untuk menampilkan Doa Syukur Agung dalam perjamuan terakhir), Video Komuni Pertama (untuk menampilkan video Komuni Pertama), Tujuh Sakramen (untuk menampilkan penjelasan tentang tujuh Sakramen dalam Gereja Katolik), Hirarki Gereja (untuk menampilkan penjelasan tentang hirarki (struktur kepemimpinan) Gereja Katolik), Hari besar dan atribut Gereja Katolik (untuk menampilkan penjelasan tentang hari-hari besar dan atribut dalam Gereja Katolik). Tombol kembali berfungsi untuk kembali ke halaman utama.

3.3.1 Deskripsi Tombol Tata Ekaristi

Tombol Tata Ekaristi adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan layar Skema tata perayaan Ekaristi :

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – PerKoMa	12/ 21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

```

on (rollOver) {
    gotoAndStop(125);
}
on (rollOut) {
    gotoAndPlay(120);
}

```

3.3.2 Deskripsi Tombol Syukur Agung

Tombol Syukur Agung adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan layar Doa Syukur Agung :

```

on (rollOver) {
    gotoAndStop(126);
}
on (rollOut) {
    gotoAndPlay(120);
}

```

3.3.3 Deskripsi Tombol Video Komuni Pertama

Tombol video adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan layar video Komuni Pertama :

```

on(release){
    gotoAndStop(127);
}

```

3.3.4 Deskripsi Tombol Sakramen Katolik

Tombol Sakramen adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan layar Sakramen Katolik :

```

on (rollOver) {
    gotoAndStop(128);
}
on (rollOut) {
    gotoAndPlay(120);
}

```

3.3.5 Deskripsi Tombol Hirarki Gereja

Tombol Hirarki Gereja adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan layar Hirarki Gereja :

```

on (rollOver) {
    gotoAndStop(129);
}

```

```

    }
    on (rollOut) {
        gotoAndPlay(120);
    }

```

3.3.6 Deskripsi Tombol Hari Besar dan Atribut Katolik

Tombol hari besar dan atribut Katolik adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan Hari besar dan Atribut Katolik :

```

    on (rollOver) {
        gotoAndStop(130);
    }
    on (rollOut) {
        gotoAndPlay(120);
    }

```

3.3.7 Deskripsi Tombol Kembali

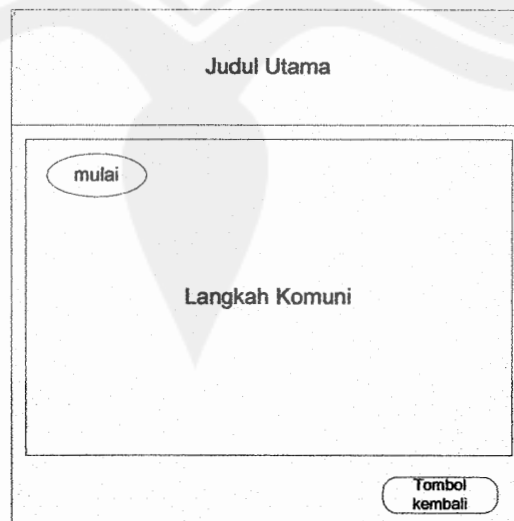
Tombol Kembali adalah tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman utama :

```

on(release){
    gotoAndPlay(132);
    loadMovieNum("Menu.swf",1);
}

```

3.4 Deskripsi Antarmuka Halaman Tentang Komuni



Gambar 3.4 Halaman Langkah Komuni

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – PerKoMa	14/ 21
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

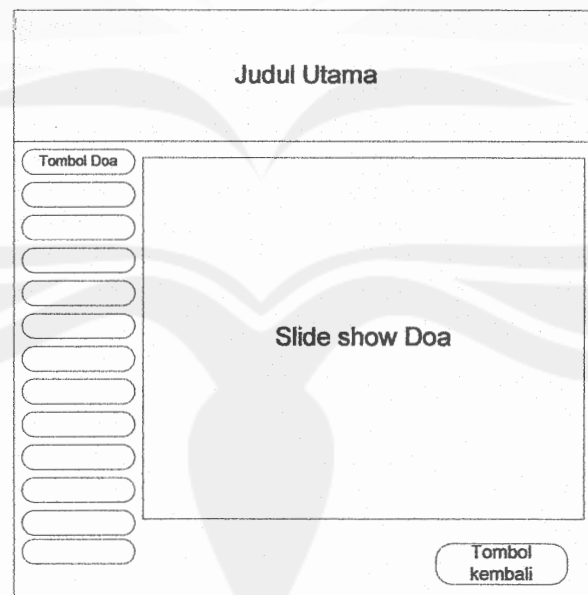
Halaman Langkah Komuni (Gambar 3.4) berisi tentang peragaan langkah-langkah dalam melakukan penerimaan Komuni saat Misa Ekaristi. Tombol mulai berfungsi untuk menampilkan peragaan saat Komuni dalam bentuk animasi. Setelah animasi selesai maka akan tertampil tombol 'ulangi kembali', yang berfungsi untuk mengulangi peragaan animasi komuni dari awal sampai akhir. Tombol kembali berfungsi untuk kembali ke halamana utama.

3.4.1 Deskripsi Tombol Mulai

Tombol Mulai adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan memulai animasi Komuni Pertama :

```
on (release){
    gotoAndPlay(2);
}
```

3.5 Deskripsi Antarmuka Halaman Doa-doa Pokok



Gambar 3.5 Halaman Doa-doa Pokok

Halaman doa-doa pokok (Gambar 3.5) berisi tentang doa-doa pokok yang harus diketahui oleh calon Komuni pertama. Pada halaman ini terdapat tombol-tombol doa dan

slide show doa. Tombol-tombol doa yang terletak di sebelah kiri adalah pilihan untuk memilih doa mana yang akan ditampilkan. Kemudian setelah tombol yang diinginkan dipilih(klik), maka penjabaran tentang doa tersebut akan ditampilkan pada slide show di sebelah kanan. Tombol doa meliputi : Tanda Salib, Bapa Kami, Salam Maria, Kemuliaan, Aku Percaya, Doa Tobat, Doa sebelum makan, Doa sesudah makan, Doa pagi, Doa malam, Datanglah Ya Roh Kudus, 10(sepuluh) Perintah Allah, dan 5(lima) Pertintah Gereja. Tombol kembali berfungsi untuk kembali ke halaman utama.

3.5.1 Deskripsi Tombol Doa

Tombol Doa adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan doa-doa pada slideshow :

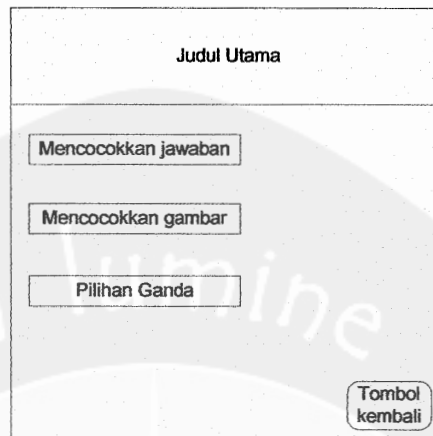
```
on (release)
{
    gotoAndPlay("TS");
}
```

3.5.2 Deskripsi Tombol Kembali

Tombol Kembali adalah tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman utama :

```
on(release){
    gotoAndPlay(60);
    loadMovieNum("Menu.swf",1);
}
```

3.6 Deskripsi Antarmuka Halaman Mini Quiz



Gambar 3.6 Halaman Mini Quiz

Halaman Mini Quiz (Gambar 3.6) berisi tiga pilihan menu quiz, yaitu ; quiz mencocokkan jawaban, quiz mencocokkan gambar, quiz pilihan ganda. Tombol kembali untuk kembali ke halaman utama.

3.6.1 Deskripsi Mencocokkan Jawaban

Tombol Doa adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan doa-doa pada slideshow :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("quiz1");  
}
```

3.6.2 Deskripsi Mencocokkan Gambar

Tombol Doa adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan doa-doa pada slideshow :

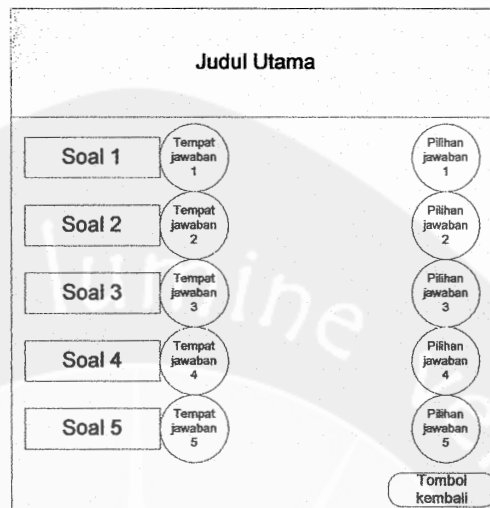
```
on(release){  
    gotoAndPlay("quiz2");  
}
```

3.6.3 Deskripsi Pilihan Ganda

Tombol Doa adalah tombol yang digunakan untuk menampilkan doa-doa pada slideshow :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("quiz3");  
}
```

3.7 Deskripsi Antarmuka Halaman Mencocokkan Jawaban



Gambar 3.7 Halaman Mencocokkan Jawaban

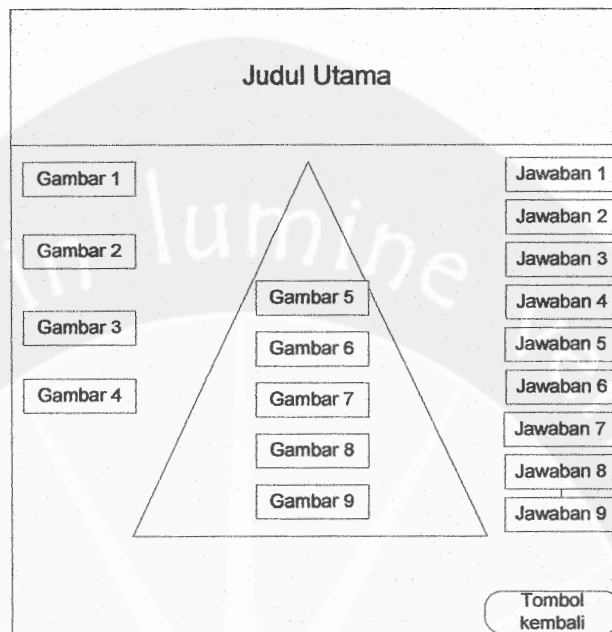
Halaman mencocokkan jawaban (Gambar 3.7) terdiri dari lima soal dan lima pilihan jawaban. Setiap soal terdapat tempat untuk menaruh jawaban yang dipilih dari kelima pilihan jawaban. Jawaban pada sebelah kanan harus ditempatkan pada tempat soal di sebelah kiri. Bila jawaban yang ditempatkan pada soal benar maka jawaban akan berada di tempat soal, tetapi jika salah maka jawaban akan kembali pada tempat semula jawaban ditempatkan. Tombol kembali untuk kembali ke halaman mini quiz.

3.7.1 Deskripsi Tombol Kembali

Tombol Kembali adalah tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman mini quiz :

```
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
    loadMovieNum("MiniQuiz.swf",1);  
}
```


3.8 Deskripsi Antarmuka Halaman Mencocokkan Gambar



Gambar 3.8 Halaman Mencocokkan Jawaban

Halaman mencocokkan gambar (Gambar 3.8) terdiri dari sembilan soal yang berupa gambar dan sembilan pilihan jawaban. Setiap soal terdapat tempat untuk menaruh jawaban yang dipilih dari kesembilan pilihan jawaban. Tombol kembali untuk kembali ke halaman mini quiz. Jawaban pada sebelah kanan harus ditempatkan pada tempat soal di sebelah kiri. Bila jawaban yang ditempatkan pada soal benar maka jawaban akan berada di tempat soal, tetapi jika salah maka jawaban akan kembali pada tempat semula jawaban ditempatkan. Tombol kembali untuk kembali ke halaman mini quiz.

3.8.1 Deskripsi Tombol Kembali

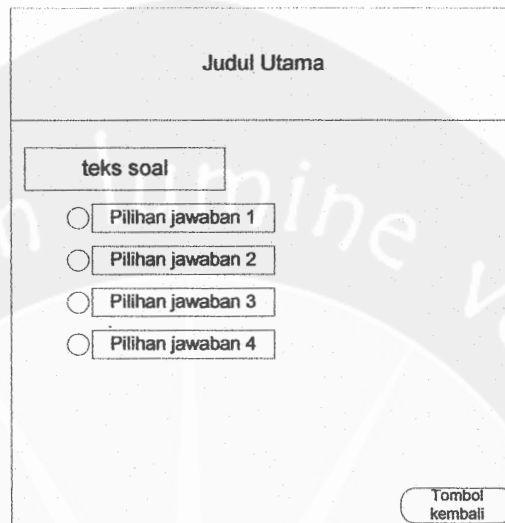
Tombol Kembali adalah tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman mini quiz :

```
on(release){  
    gotoAndPlay(3);  
}
```

```
loadMovieNum("MiniQuiz.swf",1);
```

```
}
```

3.9 Deskripsi Antarmuka Halaman Pilihan Ganda



Judul Utama

teks soal

☐ Pilihan jawaban 1

☐ Pilihan jawaban 2

☐ Pilihan jawaban 3

☐ Pilihan jawaban 4

Tombol kembali

Gambar 3.9 Halaman Pilihan Ganda

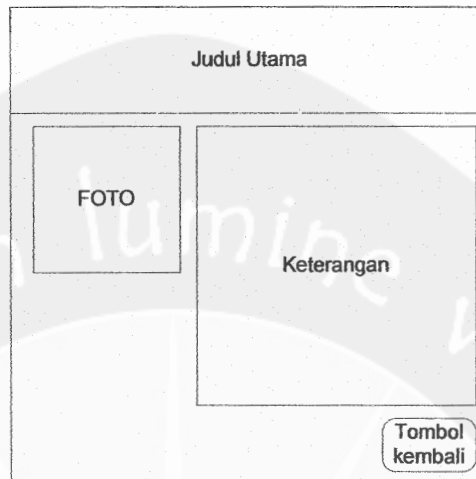
Halaman pilihan ganda (Gambar 3.9) terdiri dari soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Terdapat sepuluh soal yang ditampilkan secara berurutan setiap kali satu soal selesai dijawab. Pengguna harus memilih jawaban dari keempat pilihan. Bila jawaban benar maka jawaban yang dipilih akan menampilkan simbol 'benar', tetapi jika salah maka jawaban yang dipilih akan menampilkan simbol 'salah'. Tombol kembali untuk kembali ke halaman mini quiz.

3.9.1 Deskripsi Tombol Kembali

Tombol Kembali adalah tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman mini quiz :

```
on(release){  
    gotoAndPlay(20);  
    loadMovieNum("MiniQuiz.swf",1);  
}
```

3.10 Deskripsi Antarmuka Halaman Tentang Program



Gambar 3.10 Halaman Tentang Program

Halaman tentang program (Gambar 3.10) berisi foto dan keterangan secara umum dari aplikasi PerKoMa. Foto yang ditampilkan adalah foto pembuat program. Keterangan berupa tujuan dan tools untuk pembuatan program. Tombol kembali untuk kembali ke halaman utama.

3.10.1 Deskripsi Tombol Kembali

Tombol Kembali adalah tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman mini quiz :

```
on(release){
    gotoAndPlay(20);
    loadMovieNum("MiniQuiz.swf",1);
}
```

PC

PAPAN CERITA (STORY BOARD)


**Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama
(PerKoMa)**

Disusun oleh:

Sarwo Ajie

05 07 04638

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>PC-PerKoMa</i>		1/16
		Revisi		

No papan cerita : PC(01)

Topik : Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama

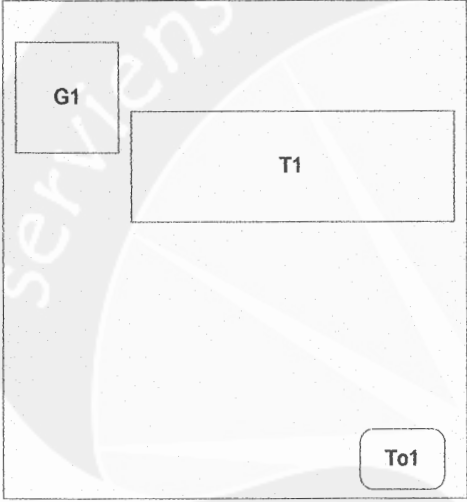
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Halaman Pembuka	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : gambar logo UAJY</p> <p>T1 : judul pembuka 'Persiapan Komuni Pertama'</p> <p>To1 : Tombol 'masuk' aplikasi</p> <p>S1 : suara backsound</p>	<p>Jika To1 di klik, maka akan menampilkan animasi pembuka 1 (PC02).</p>

No papan cerita : PC(02)

Topik : Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama

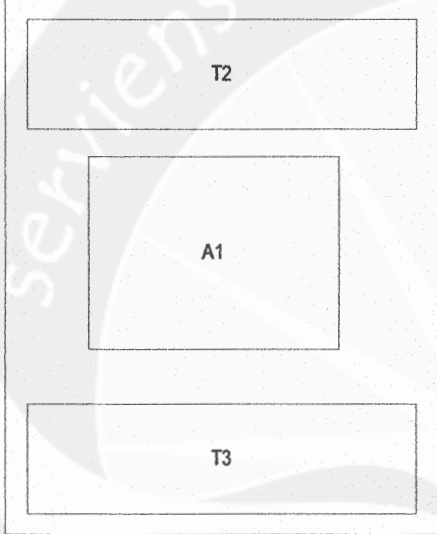
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Animasi Pembuka 1	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T2 : Teks 'Terimalah dan Makanalah!'</p> <p>T3 : Teks 'Inilah Tubuhku yang Dikurbankan Bagimu'</p> <p>A1 : animasi roti dan hosti</p> <p>S2 : suara backsound</p>	<p>Animasi pembuka 1 akan secara otomatis menuju halaman animasi pembuka 2 (PC03).</p>

No papan cerita : PC(03)

Topik : Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama

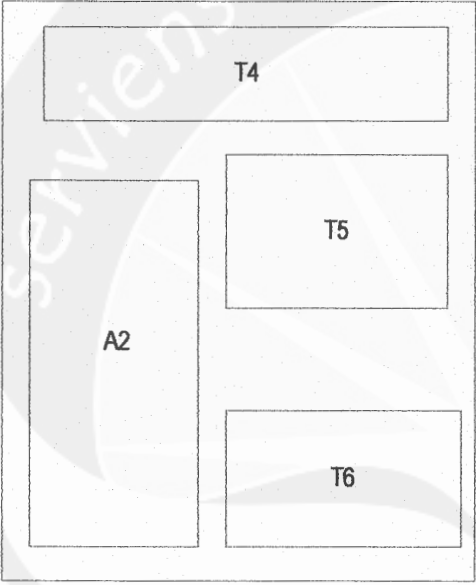
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Animasi Pembuka 2	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A2 : Animasi darah dan cawan</p> <p>T4 : Teks 'Inilah Pla Darahku'</p> <p>T5 : Teks 'Darah Perjanjian Baru dan Kekal'</p> <p>T6 : Teks 'yang ditumpahkan bagimu dan bagi semua orang demi pengampunan dosa'</p> <p>S2 : suara backsound</p>	<p>Animasi pembuka 2 akan secara otomatis menuju halaman animasi pembuka 3 (PC04).</p>

No papan cerita : PC(04)

Topik : Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Animasi Pembuka 3	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T7 : Teks 'Kenangkanlah Aku'</p> <p>T8 : Teks 'dengan merayakan peristiwa ini'</p> <p>G2 : gambar 'Yesus, roti, dan anggur'</p> <p>A3 : Animasi gambar tangan memberikan hosti</p> <p>A4 : Animasi gambar tangan menerima hosti.</p> <p>S2 : suara backsound</p>	<p>Animasi pembuka 3 akan secara otomatis menuju halaman utama (PC05).</p>

No papan cerita : PC(05)

Topik : Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama

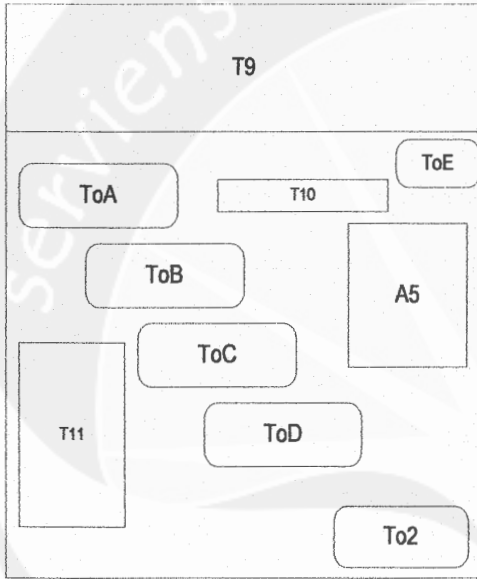
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Halaman Utama	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T9 : Teks judul utama 'Pembelajaran Persiapan Komuni pertama'</p> <p>A5 : animasi image yang berganti-ganti gambar</p> <p>T10 : Teks selamat datang</p> <p>T11 : Teks keterangan</p> <p>ToA : tombol menu A (Tentang Komuni)</p> <p>ToB : Tombol menu B (Langkah Komuni)</p> <p>ToC : Tombol menu C (Doa-doa Pokok)</p> <p>ToD : Tombol menu D (Mini Quiz)</p> <p>ToE : Tombol tentang program</p> <p>To2 : Tombol 'keluar' dari aplikasi</p> <p>S3 : suara backsound</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika ToA diklik, maka akan menuju ke halaman Tentang Komuni (PC06) 2. Jika ToB diklik, maka akan menuju ke halaman Langkah Komuni (PC07) 3. Jika ToC diklik, maka akan menuju ke halaman Doa-Doa Harian (PC08) 4. Jika ToD diklik, maka akan menuju ke halaman Mini Quiz (PC09) 5. Jika ToE diklik, maka akan menuju ke halaman tentang program (PC13) 6. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari aplikasi.

No papan cerita : PC(06)

Topik : Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama

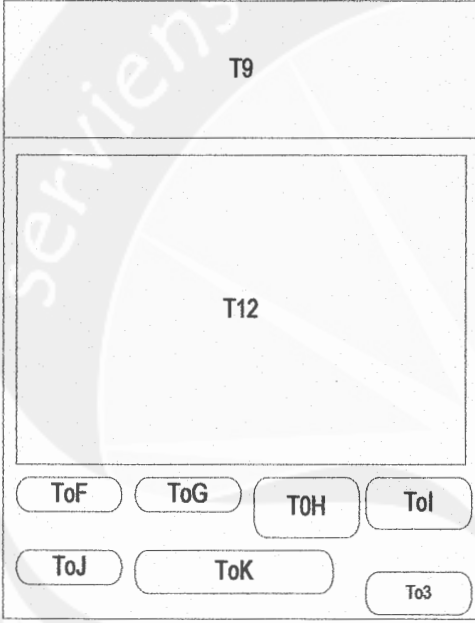
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tentang Komuni	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The storyboard frame shows a screen layout. At the top is a box labeled T9. Below it is a large box labeled T12. At the bottom are several buttons: ToF, ToG, ToH, ToI, ToJ, ToK, and To3.</p>	<p>T9 : Teks judul utama</p> <p>T12 : Teks yang berisi penjelasan tentang Komuni dan latar belakangnya</p> <p>ToF : Tombol Tata Perayaan Ekaristi</p> <p>ToG : Tombol Syukur Agung</p> <p>ToH : Tombol video Komuni Pertama</p> <p>ToI : Tombol Sakramen Gereja Katolik</p> <p>ToJ : Tombol Hirarki Gereja</p> <p>ToK : Tombol Hari Besar dan Atrinit Gereja Katolik</p> <p>V1 : video Komuni Pertama</p> <p>To3 : tombol untuk 'kembali' ke halaman utama</p> <p>S3 : suara backsound</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika ToF disentuh, maka akan menampilkan layar yang berisi Tata Perayaan Ekaristi 2. Jika ToG disentuh, maka akan menampilkan layar yang berisi Doa Syukur Agung 3. Jika ToH diklik, maka akan menampilkan video Komuni Pertama(V1) 4. Jika ToI disentuh, maka akan menampilkan layar yang berisi penjelasan tentang Sakramen Katolik 5. Jika ToIJ disentuh, maka akan menampilkan layar yang berisi penjelasan tentang Hirarki Gereja Katolik 6. Jika ToK disentuh, maka akan menampilkan layar yang berisi penjelasan tentang hari besar dan atribut Gereja Katolik 7. Jika To3 diklik, maka akan kembali ke halaman utama(PC05).

No papan cerita : PC(07)

Topik : Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama

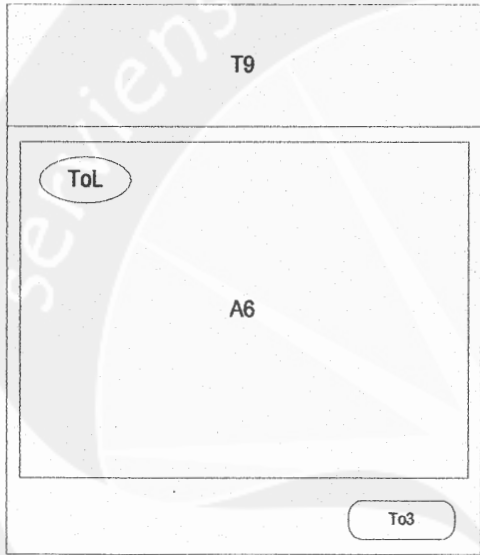
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Langkah Komuni	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The storyboard frame contains four labeled elements: 'T9' at the top center, 'ToL' in a rounded rectangle on the left, 'A6' in the large central area, and 'To3' in a rounded rectangle at the bottom right.</p>	<p>T9 : Teks judul utama</p> <p>ToL : Tombol 'mulai' animasi</p> <p>A6 : animasi peragaan langkah-langkah Komuni</p> <p>To3 : tombol 'kembali' ke halaman utama</p> <p>S3 : suara backsound</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika ToL diklik, maka akan menampilkan peragaan langkah-langkah Komuni dalam bentuk animasi (A6) 2. Jika To3 diklik, maka akan kembali ke halaman utama (PC05).

No papan cerita : PC(08)

Topik : Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama

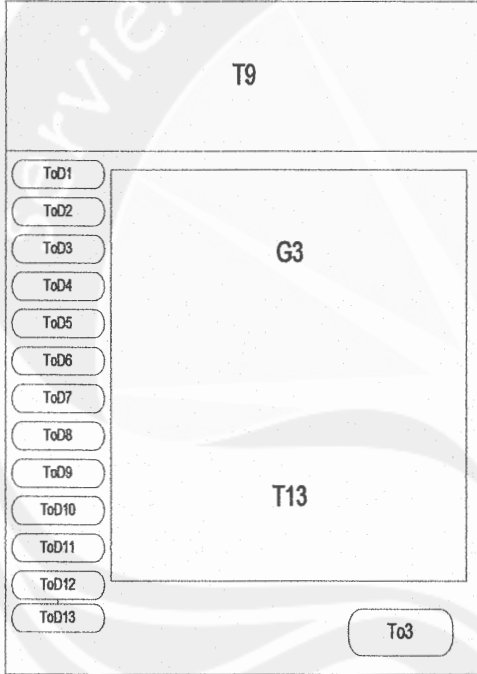
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Doa-doa Pokok	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T9 : Teks judul utama</p> <p>ToD1 : Tombol doa 1 (Tanda Salib)</p> <p>ToD2 : Tombol doa 2 (Bapa kami)</p> <p>ToD3 : Tombol doa 3 (Salam Maria)</p> <p>ToD4 : Tombol doa 4 (Kemuliaan)</p> <p>ToD5 : Tombol doa 5 (Aku Percaya)</p> <p>ToD6 : Tombol doa 6 (Doa Tobat)</p> <p>ToD7 : Tombol doa 7 (10 Perintah Allah)</p> <p>ToD8 : Tombol doa 8 (5 Perintah Gereja)</p> <p>ToD9 : Tombol doa 9 (Doa Pagi)</p> <p>ToD10: Tombol doa 10 (Doa Malam)</p> <p>ToD11: Tombol doa 11 (Doa Sebelum Makan)</p> <p>ToD12: Tombol doa 12</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika ToD1 diklik, maka G3 dan T13 akan menampilkan slide show Tanda Salib 2. Jika ToD2 diklik, maka G3 dan T13 akan menampilkan slide show doa Bapa Kami 3. Jika ToD3 diklik, maka G3 dan T13 akan menampilkan slide show doa Salam maria 4. Jika ToD4 diklik, maka G3 dan T13 akan menampilkan slide show doa Kemuliaan 5. Jika ToD5 diklik, maka G3 dan T13 akan menampilkan slide show doa Aku Percaya 6. Jika ToD6 diklik, maka G3 dan T13 akan menampilkan slide show doa Tobat 7. Jika ToD7 diklik, maka G3 dan T13 akan menampilkan slide show 10 perintah Allah 8. Jika ToD8 diklik, maka G3 dan T13 akan menampilkan slide show 5 Perintah gereja 9. Jika ToD9 diklik,

	<p>(Doa Sesudah Makan)</p> <p>ToD13: Tombol doa 13 (Datanglah ya Roh Kudus)</p> <p>G3 : gambar background slide show</p> <p>T13 : teks slideshow</p> <p>To3 : Tombol kembali ke halaman utama</p> <p>S3 : suara backsound</p>	<p>maka G3 dan T13 akan mnempilkan slide show doa Pagi</p> <p>10. Jika ToD10 diklik, maka G3 dan T13 akan mnempilkan slide show doa Malam</p> <p>11. Jika ToD11 diklik, maka G3 dan T13 akan mnempilkan slide show doa Sebelum Makan</p> <p>12. Jika ToD12 diklik, maka G3 dan T13 akan mnempilkan slide show doa Sesudah Makan</p> <p>13. Jika ToD13 diklik, maka G3 dan T13 akan mnempilkan slide show doa Datanglah ya Roh Kudus</p> <p>14. Jika To3 diklik, maka akan kembali menuju halaman utama(PC05).</p>
--	---	---

No papan cerita : PC(09)

Topik : Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama

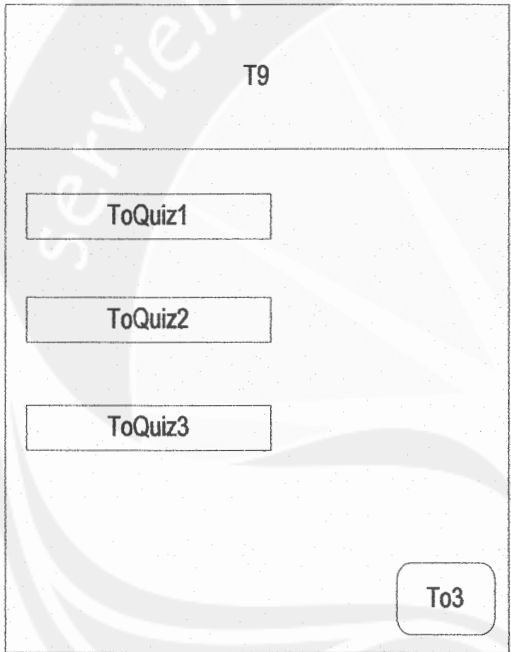
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Mini Quiz	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T9 : Teks judul utama</p> <p>ToQuiz1 : Tombol Quiz ke-1 (mencocokkan jawaban)</p> <p>ToQuiz2 : Tombol Quiz ke-2 (mencocokkan gambar)</p> <p>ToQuiz3 : Tombol Quiz ke-3 (pilihan ganda)</p> <p>To3 : tombol 'kembali' ke halaman utama</p> <p>S3 : suara backsound</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika ToQuiz1 diklik, maka akan menampilkan halaman quiz mencocokkan jawaban(PC10) 2. Jika ToQuiz2 diklik, maka akan menampilkan halaman quiz mencocokkan gambar(PC11) 3. Jika ToQuiz3 diklik maka akan menampilkan halaman quiz pilihan ganda(PC12) 4. Jika To3 diklik, maka akan kembali ke halaman utama(PC05).

No papan cerita : PC(10)

Topik : Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama

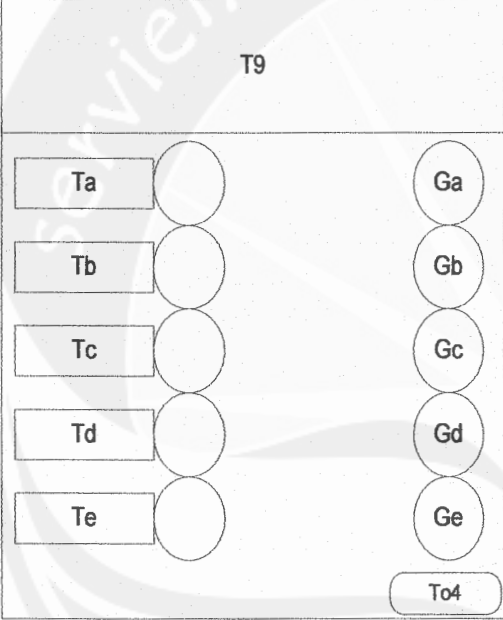
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Mencocokkan Jawaban	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T9 : Teks judul utama</p> <p>Ta : Teks soal 1</p> <p>Tb : Teks soal 2</p> <p>Tc : Teks soal 3</p> <p>Td : Teks soal 4</p> <p>Te : Teks soal 5</p> <p>Ga : Gambar lingkaran sebagai pilihan jawaban 1</p> <p>Gb : Gambar lingkaran sebagai pilihan jawaban 2</p> <p>Gc : Gambar lingkaran sebagai pilihan jawaban 3</p> <p>Gd : Gambar lingkaran sebagai pilihan jawaban 4</p> <p>Ge : Gambar lingkaran sebagai pilihan jawaban 5</p> <p>To4 : tombol 'kembali' ke halaman mini quiz</p> <p>S3 : suara backsound</p>	<p>1. Klik dan drag gambar lingkaran Ga/Gb/Gc/Gd/Ge ke dalam tempat jawaban yang ada pada soal Ta/Tb/Tc/Td/Te. Bila gambar lingkaran Ga/Gb/Gc/Gd/Ge adalah jawaban yang benar pada soal Ta/Tb/Tc/Td/Te, maka gambar lingkaran Ga/Gb/Gc/Gd/Ge akan berada pada tempat jawaban soal Ta/Tb/Tc/Td/Te. Namun bila salah Ga/Gb/Gc/Gd/Ge akan kembali ke tempat semula</p> <p>2. Jika to4 diklik, maka akan kembali ke halaman mini quiz(PC09).</p>

No papan cerita : PC(11)

Topik : Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama

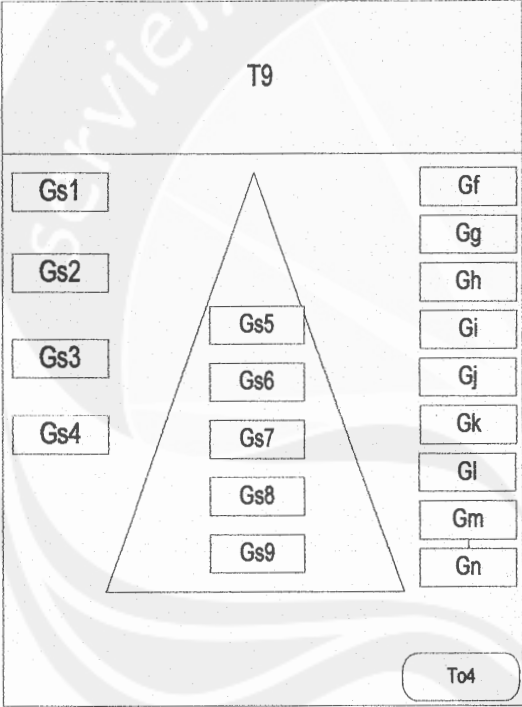
T(Teks)

G(Grafik)

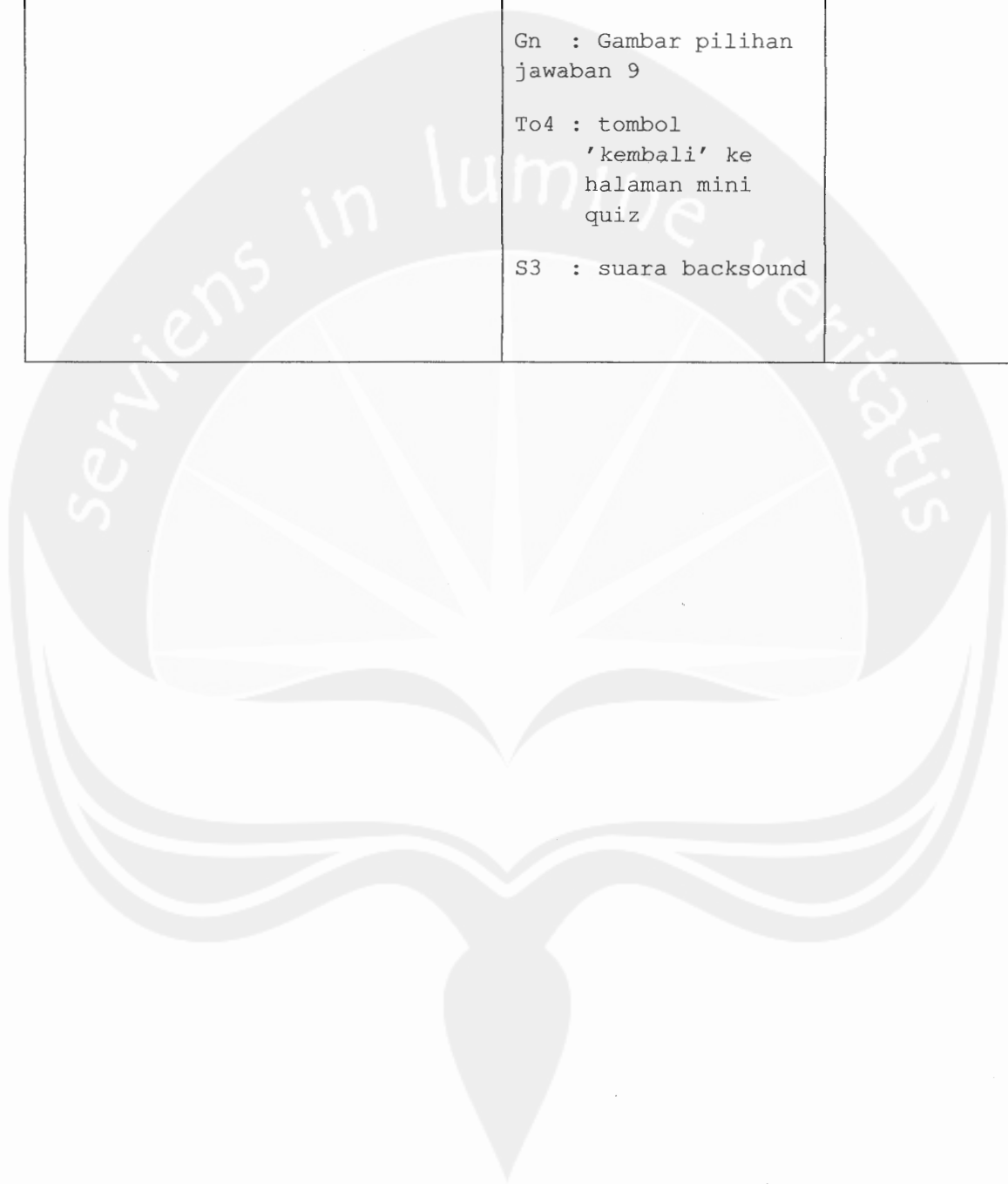
S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Mencocokkan Gambar	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T9 : Teks judul utama</p> <p>Gs1 : Gambar soal 1</p> <p>Gs2 : Gambar soal 2</p> <p>Gs3 : Gambar soal 3</p> <p>Gs4 : Gambar soal 4</p> <p>Gs5 : Gambar soal 5</p> <p>Gs6 : Gambar soal 6</p> <p>Gs7 : Gambar soal 7</p> <p>Gs8 : Gambar soal 8</p> <p>Gs9 : Gambar soal 9</p> <p>Gf : Gambar pilihan jawaban 1</p> <p>Gg : Gambar pilihan jawaban 2</p> <p>Gh : Gambar pilihan jawaban 3</p> <p>Gi : Gambar pilihan jawaban 4</p> <p>Gj : Gambar pilihan jawaban 5</p> <p>Gk : Gambar pilihan jawaban 6</p> <p>Gl : Gambar pilihan</p>	<p>1. Klik dan drag gambar jawaban Gf/Gg/Gh/Gi/Gj/Gk /Gl/Gm/Gn ke dalam tempat gambar soal Gs1/Gs2/Gs3/Gs4/Gs5/Gs6/Gs7/Gs8 /Gs9. Bila gambar Gf/Gg/Gh/Gi/Gj/Gk /Gl/Gm/Gn adalah jawaban yang benar pada gambar soal Gs1/Gs2/Gs3/Gs4/Gs5/Gs6/Gs7/Gs8 /Gs9, maka gambar jawaban Gf/Gg/Gh/Gi/Gj/Gk /Gl/Gm/Gn akan berada pada tempat jawaban soal Gs1/Gs2/Gs3/Gs4/Gs5/Gs6/Gs7/Gs8 /Gs9. Namun bila salah Gf/Gg/Gh/Gi/Gj/Gk /Gl/Gm/Gn akan kembali ke tempat semula</p> <p>2. Jika to4 diklik, maka akan kembali ke halaman mini quiz(PC09).</p>

	<p>jawaban 7</p> <p>Gm : Gambar pilihan jawaban 8</p> <p>Gn : Gambar pilihan jawaban 9</p> <p>To4 : tombol 'kembali' ke halaman mini quiz</p> <p>S3 : suara backsound</p>	
--	---	--



No papan cerita : PC(12)

Topik : Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama

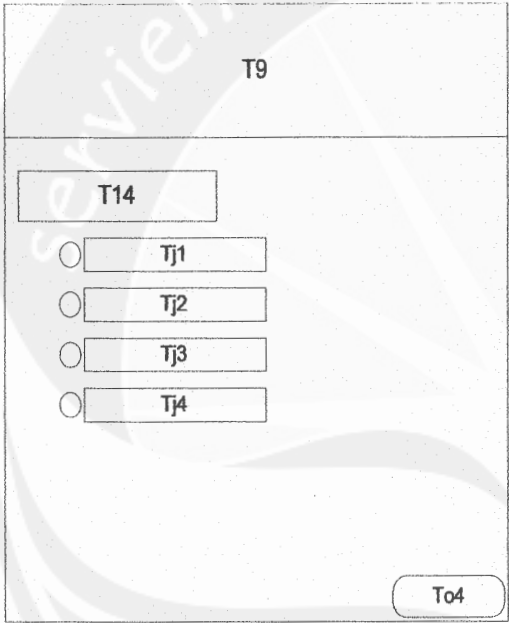
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Pilihan Ganda	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T9 : Teks judul utama</p> <p>T14 : Teks soal</p> <p>Tj1 : Teks pilihan jawaban 1</p> <p>Tj2 : Teks pilihan jawaban 2</p> <p>Tj3 : Teks pilihan jawaban 1</p> <p>Tj4 : Teks pilihan jawaban 4</p> <p>To4 : tombol 'kembali' ke halaman mini quiz</p> <p>S3 : suara backsound</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klik pilihan jawaban Tj1/Tj2/Tj3/Tj4, ketika pilihan jawaban yang diklik benar maka akan menampilkan simbol 'benar' pada pilihan jawaban yang dipilih. Namun bila pilihan jawaban salah maka akan menampilkan simbol 'salah' pada pilihan jawaban yang dipilih. 2. Jika to4 diklik, maka akan kembali ke halaman mini quiz (PC09).

No papan cerita : PC(13)

Topik : Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama

T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Tentang Program	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The storyboard diagram illustrates the layout of the 'Tentang Program' screen. It features a large rectangular area at the top labeled 'T9' for the main title. Below this, there is a smaller rectangular area on the left labeled 'G3' for a photo of the app developer, and a larger rectangular area on the right labeled 'T14' for the program profile description. At the bottom right of the screen, there is a small rounded rectangular button labeled 'To3' for the 'back' function.</p>	<p>T9 : Teks judul utama</p> <p>G3 : Gambar foto pembuat aplikasi</p> <p>T14 : Teks keterangan profile tentang program</p> <p>To3 : tombol 'kembali' ke halaman utama</p> <p>S3 : suara backsound</p>	<p>1. Jika To3 diklik, maka akan kembali ke halaman utama.</p>

PDHUPL

**PERENCANAAN, DESKRIPSI, DAN HASIL UJI
PERANGKAT LUNAK**


**Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama
(PerKoMa)**

Dipersiapkan oleh:

Sarwo Ajie

05 07 04638

**Program Studi Teknik Informatika - Fakultas
Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		PDHUPL-PerKoMa		1/17
		Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- PERKOMA	1/17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

Daftar Isi

1. Pendahuluan	6
1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen	6
1.2. Deskripsi Umum Sistem	6
1.3. Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)	7
1.4. Definisi dan Singkatan	7
1.5. Dokumen Referensi	8
2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak	8
2.1. Perangkat Lunak Pengujian	8
2.2. Perangkat Keras Pengujian	8
2.3. Material Pengujian	9
2.4. Sumber Daya Manusia	9
2.5. Prosedur Umum Pengujian	9
2.5.1. Pengenalan dan Latihan	9
2.5.2. Persiapan Awal	9
2.5.2.1. Persiapan Prosedural	9
2.5.2.2. Persiapan Perangkat Keras	10
2.5.2.3. Persiapan Perangkat Lunak	10
2.5.3. Pelaksanaan	10
2.5.4. Pelaporan Hasil	10
3. Identifikasi dan Rencana Pengujian	11
3.1. Identifikasi dan Rencana Pengujian Fungsionalitas	11
4. Deskripsi dan Hasil Uji	13
4.1. Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka	13
4.1.1. Identifikasi Butir Pengujian Halaman Pembuka (PDHUPL-PerKoMa 01)	13
4.1.2. Identifikasi Butir Pengujian Halaman Animasi Pembuka (PDHUPL-PerKoMa 02)	13
4.1.3. Identifikasi Butir Pengujian Halman Utama (PDHUPL- PerKoMa 03)	14
4.1.4. Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tentang Komuni (PDHUPL- PerKoMa 04)	14
4.1.5. Identifikasi Butir Pengujian Halaman Langkah Komuni (PDHUPL- PerKoMa 05)	14
4.1.6. Identifikasi Butir Pengujian Halaman Doa-doa Pokok (PDHUPL- PerKoMa 06)	14
4.1.7. Identifikasi Butir Pengujian Halaman Mini Quiz Bergizi Baik (PDHUPL- PerKoMa 07)	14
4.1.8. Identifikasi Butir Halaman Tentang Program (PDHUPL- PerKoMa 08)	15

Daftar Tabel

Tabel 1. Definisi dan Singkatan	8
Tabel 2. Tabel Identifikasi dan Rencana Pengujian	11
Tabel 3. Tabel Deskripsi dan Hasil Pengujian	16



1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen PDHUPL PerKoMa ini adalah dokumen yang berisi perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak yang spesifikasinya terdapat pada dokumen SKPL- PerKoMa (Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama). Dokumen PDHUPL PerKoMa ini dibuat untuk jurusan Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan untuk memenuhi syarat tugas akhir. Selanjutnya dokumen PDHUPL PerKoMa ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap aplikasi PerKoMa. PDHUPL ini juga akan digunakan untuk menguji keseluruhan sistem PerKoMa.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

Perangkat lunak PerKoMa secara umum merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memberikan pembelajaran tentang penyambutan Komuni yang akan diikuti anak-anak. Sistem ini secara garis besar terdiri dari empat komponen besar, yaitu:

1. Modul yang menangani materi Tentang Komuni.
2. Modul yang menangani Peragaan Komuni Pertama dalam bentuk animasi.
3. Modul yang menangani penghafalan Doa-doa Pokok (13 doa pokok).
4. Modul yang menangani Mini Quiz, untuk menguji wawasan.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- PerKoMa	6/17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3 Deskripsi Dokumen (Ikhtisar)

Dokumen PDHUPL ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut :

Bagian 1. Pendahuluan

- 1.1. Tujuan Pembuatan Dokumen
- 1.2. Deskripsi Umum Sistem
- 1.3. Deskripsi Dokumen atau Ikhtisar
- 1.4. Definisi dan Singkatan
- 1.5. Dokumen Referensi

Bagian 2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

- 2.1. Perangkat Lunak Pengujian
- 2.2. Perangkat Keras Pengujian
- 2.3. Material Pengujian
- 2.4. Sumber Daya Manusia
- 2.5. Prosedur Umum
 - 2.5.1. Pengenalan dan Latihan
 - 2.5.2. Persiapan Awal
 - 2.5.2.1. Persiapan Prosedural
 - 2.5.2.2. Persiapan Perangkat Keras
 - 2.5.2.3. Persiapan Perangkat Lunak
 - 2.5.3. Pelaksanaan
 - 2.5.4. Pelaporan Hasil

Bagian 3. Identifikasi dan Rencana Pengujian

Bagian 4. Deskripsi dan Hasil uji

- 4.1. Identifikasi Kelas Pengujian
 - 4.1.1. Identifikasi Butir Pengujian

1.4 Definisi dan Singkatan

Daftar definisi dan akronim yang digunakan :

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL– PerKoMa	7/17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Tabel 1. Tabel Definisi dan Singkatan

Keyword atau Phrase	Definisi
PDHUPL	Dokumen yang berisi tentang perancangan, deskripsi, dan hasil uji perangkat lunak.
PerKoMa	Aplikasi Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama Berbasis Multimedia
DFD	<i>Data Flow Diagram</i> merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari input menjadi <i>output</i> .

1.5 Dokumen Referensi

1. Sarwo Ajie, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama (PerKoMa)*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta, 2011.
2. Chandra, *Flash Professional 8 untuk orang awam*, Maxicom, 2006.
3. Amin, *Persiapan Komuni Pertama*, Kanisius, 2003.

2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat lunak pengujian berupa:

1. Windows XP atau Windows vista dari Microsoft sebagai sistem operasi
2. Adobe Flash 8.0 sebagai tool untuk pembuatan antarmuka PerKoMa
3. Tool pengujian lain yang direncanakan

2.2 Perangkat Keras Pengujian

1. Komputer PC, spesifikasi prosesor minimal 2,40GHz dengan memori minimal 256 MB RAM

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- PerKoMa	8/17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Mouse dan keyboard, sebagai alat input
3. Monitor
4. Speaker dan sound card

2.3 Material Pengujian

Material tambahan untuk pengujian ini yaitu manual PerKoMa.

2.4 Sumber Daya Manusia

Sumber daya pengujian ini berupa:

1. Dosen Pembimbing yaitu dosen pembimbing tugas akhir ini.
2. Anak-anak berusia 9-10 tahun yang beragama Katolik

2.5 Prosedur Umum Pengujian

2.5.1 Pengenalan dan Latihan

Pengenalan dan Pelatihan Perangkat Lunak PerKoMa ini akan dilakukan sebelum dijalankan, karena cara menjalankannya relatif mudah sehingga tidak diperlukan waktu lama untuk mempelajarinya.

2.5.2 Persiapan Awal

2.5.2.1 Persiapan Prosedural

Prosedural pengujian akan diawali dengan mempersiapkan para tester dengan menyesuaikan jadwal para tester. Kemudian setelah disepakati jadwal terpilih maka pada hari yang telah ditentukan akan dilakukan test.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- PerKoMa	9/17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.5.2.2 Persiapan Perangkat Keras

Persiapan perangkat keras berupa: pengujian aplikasi PerKoMa pada emulator yang terdapat pada *Adobe Flash 8.0*.

Perangkat Keras beserta spesifikasinya berupa :

1. Komputer PC, spesifikasi prosesor minimal 2,40GHz dengan memori minimal 256 MB RAM
2. *Mouse dan Keyboard*, sebagai alat *input*
3. Monitor
4. *Speaker dan sound card*

2.5.2.3 Persiapan Perangkat Lunak

1. Perangkat Lunak PerKoMa disiapkan dalam Komputer
2. Install perangkat lunak *tool* penguji
3. Siapkan listing modul apa saja yang akan diuji.

2.5.3 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian akan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu pengujian unit (modul-modul kecil) dan pengujian sistem secara keseluruhan.

2.5.4 Pelaporan Hasil

Hasil pengujian akan diserahkan kepada customer dari proyek ini, yaitu pihak UAJY, yang diwakili oleh dosen pembimbing dan dosen penguji. Laporan lengkap mengenai hasil pengujian akan diserahkan kepada dosen pembimbing dan dosen penguji setelah pengujian selesai.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- PerKoMa	10/17
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Identifikasi dan Rencana Pengujian

3.1. Identifikasi dan Rencana Pengujian Fungsionalitas

Tabel 2. Tabel Identifikasi dan Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian Halaman Pembuka	Pengujian Halaman Pembuka	SKPL-PerKoMa-01	PDHUPL-PerKoma-01	Pengujian Unit	Black Box	Febuari 2011
Pengujian Halaman Animasi Pembuka	Pengujian Halaman Animasi Pembuka	SKPL-PerKoMa-02	PDHUPL-PerKoMa-02	Pengujian Unit	Black Box	Febuari 2011
Pengujian Halaman Utama	Pengujian Halaman Utama	SKPL-PerKoMa-03	PDHUPL - PerKoMa-02	Pengujian Unit	Black Box	Febuari 2011
Pengujian Halaman Tentang Komuni	Pengujian Tampil Pengenalan Warna	SKPL - PerKoMa-03-01	PDHUPL - PerKoMa-04	Pengujian Unit	Black Box	Febuari 2011
Pengujian Halaman Langkah Komuni	Pengujian Halaman Langkah Komuni	SKPL-PerKoMa-03-02	PDHUPL-PerKoMa-05	Pengujian Unit	Black Box	Febuari 2011
Pengujian Halaman Doa-doa Pokok	Pengujian Halaman Doa-doa Pokok	SKPL-PerKoMa-03-03	PDHUPL-PerKoMa-06	Pengujian Unit	Black Box	Febuari 2011
Pengujian Halaman Mini	Pengujian Halaman Mini	SKPL-PerKoMa-03-	PDHUPL-PerKoMa-07	Pengujian Unit	Black Box	Febuari 2011

Quiz		04				
Pengujian Halaman Tentang Program	Pengujian Halaman Tentang Program	SKPL- PerKoMa-03- 05	PDHUPL- PerKoma-08	Pengujian Unit	Black Box	Febuari 2011

4. Deskripsi dan Hasil Uji

4.1. Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka

Kelas pengujian antarmuka adalah kelas yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka dengan pengguna.

4.1.1. Identifikasi Butir Pengujian Halaman Pembuka (PDHUPL-PerKoMa 01)

Butir pengujian antarmuka halaman pembuka adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi pada halaman pembuka. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, dan fungsi tombol. Meliputi warna, teks, suara, gambar, dan animasi.

4.1.2. Identifikasi Butir Pengujian Halaman Animasi Pembuka (PDHUPL-PerKoMa 02)

Butir pengujian antarmuka halaman animasi pembuka adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi untuk halaman animasi pembuka.

4.1.3. Identifikasi Butir Pengujian Halaman Utama (PDHUPL-PerKoMa 03)

Butir pengujian antarmuka halaman utama adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi tombol : menu 1, menu 2, menu 3, menu 4, tentang program, dan tombol keluar. Selain itu juga pengujian kelayakan antarmuka sebagai halaman utama yang paling vital dengan melakukan pengujian : warna, teks, suara, gambar, dan animasi.

4.1.4. Identifikasi Butir Pengujian Tentang Komuni (PDHUPL-PerKoMa 04)

Butir pengujian antarmuka halaman tentang Komuni adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi tampilan materi-materi yang disampaikan. Meliputi warna, tulisan (teks), suara, gambar, animasi, dan video.

4.1.5. Identifikasi Butir Pengujian Langkah Komuni (PDHUPL-PerKoMa 05)

Butir pengujian antarmuka halaman Langkah Komuni adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka peragaan Komuni dalam bentuk animasi.

4.1.6. Identifikasi Butir Pengujian Doa-doa Pokok (PDHUPL-PerKoMa 06)

Butir pengujian antarmuka halaman doa-doa pokok adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi tombol doa (13 tombol) dan tampilan doa ketika tombol diklik.

4.1.7. Identifikasi Butir Pengujian Mini Quiz (PDHUPL- PerKoMa 07)

Butir pengujian antarmuka halaman mini quiz adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi-fungsi dalam quiz memasang jawaban, memasang gambar, memilih dalam pilihan ganda.

4.1.8. Identifikasi Butir Pengujian Tentang Program (PDHUPL-PerKoMa 8)

Butir pengujian antarmuka halaman tentang program adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi tampilan dalam halaman tentang program



Tabel 3. Tabel Deskripsi dan Hasil Pengujian

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Kesimpulan
PDHUPL-PerKoMa-01	Pengujian Halaman Pembuka	Masuk halaman Pembuka	Buka aplikasi PerKoMa	halaman Pembuka ditampilkan	Tampil halaman Pembuka	Tampilan halaman Pembuka	Handal
PDHUPL-PerKoMa -02	Pengujian Halaman Animasi pembuka	Masuk halaman Animasi Pembuka	Klik tombol masuk pada halaman Pembuka	Masuk ke halaman Animasi Pembuka	Tampil halaman Animasi Pembuka	Tampilan Animasi Pembuka	Handal
PDHUPL-PerKoMa -03	Pengujian Halaman Utama	Klik tombol 'Halaman Utama' atau setelah animasi pembuka selesai	Klik tombol 'Halaman Utama' atau setelah animasi pembuka selesai ditampilkan	Masuk ke halaman Utama	Tampil halaman Utama	Tampilan halaman Utama	Handal
PDHUPL-PerKoMa -04	Pengujian Halaman Tentang Komuni	Klik menu 'Tentang Komuni'	Klik menu 'Tentang Komuni' pada halaman Utama	Masuk ke halaman Tentang Komuni	Tampil halaman Tentang Anatomi	Tampilan halaman Tentang Anatomi	Handal
PDHUPL-PerKoMa -05	Pengujian Halaman Langkah Komuni	Klik menu 'Langkah Komuni'	Klik menu 'Tentang Komuni' pada halaman Utama	Masuk ke halaman Langkah Komuni	Tampil halaman Langkah Komuni	Langkah KOMuni dalam bentuk animasi berhasil ditampilkan	Handal

PDHUPL- PerKoMa -06	Pengujian Halaman Doa-doa Pokok	Klik menu 'Doa-doa Pokok'	Klik menu 'Doa-doa Pokok' pada halaman Utama	Masuk ke halaman Doa-doa Pokok	Tampil halaman Doa-doa Pokok	Doa-doa pokok dapat ditampilkan satu-persatu	Handal
PDHUPL - PerKoMa -07	Pengujian Halaman Mini Quiz	Klik menu 'Mini Quiz'	Klik menu 'Mini Quiz' pada halaman utama	Masuk ke halaman Mini Quiz	Tampil halaman Mini Quis	Ketiga pilihan quiz dapat ditampilkan dan dipilih	Handal
PDHUPL - PerKoMa -08	Pengujian Halaman Tentang Program	Klik tombol 'tentang program'	Klik tombol 'tentang program' pada halaman utama	Masuk ke halaman Tentang Program	Tampil halaman Tentang Program	Tampilan halaman Tentang Program	Handal

Nama :

KUESIONER

Aplikasi Pembelajaran untuk Persiapan Komuni Pertama (PerKoMa)

Berikan pendapat anda dan penilaian anda mengenai aplikasi PerKoMa, dengan memberikan tanda silang (X) pada pilihan yang disediakan.

Bagaimana pendapat anda mengenai :

1. Bagaimana tampilan/antarmuka aplikasi PerKoMa :
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
2. Efek suara latar pada setiap halaman PerKoMa :
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
3. Teks pada setiap halaman (bentuk font, warna teks, kemudahan pembacaan) :
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
4. Aplikasi ini mudah digunakan (*user friendly*) :
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
5. Apakah dengan adanya mini quiz membantu dalam memahami materi ?
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
6. Bagaimanakah dengan desain dan animasi dari aplikasi ini ?
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
7. Apakah penyampaian materi mudah dimengerti dan membantu pembelajaran?
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik
8. Aplikasi PerKoMa secara keseluruhan :
a. sangat baik b. baik c. cukup d. tidak baik e. sangat tidak baik

Pendapat anda mengenai aplikasi PerKoMa ini secara keseluruhan :

--Terima Kasih--